



## G.M.S. GUARDIAN'S MILITARY SIMULATION

### FUCILI ASG

Le ASG devono avere una potenza inferiore ad 1 joule, con qualunque propulsione (elettrica, gas o molla). Sono ammessi tutti i tipi di replica esistenti sul mercato.

### CARICATORI E MUNIZIONI

E' consentito l' utilizzo di tutti i tipi di caricatori ma con un munizionamento limitato così suddiviso:

caricatori maggiorati massimo 600bb (es. 2 caricatori M4 da 300bb o 1 caricatore AK da 600bb)

caricatori monofilari e bifilari, nessun limite di munizioni

caricatori per mitragliatrici pesanti tipo minimi massimo 2500bb

N.B. NON è consentito il trasporto di bb supplementari, quest'ultimi devono essere lasciati dentro al deposito munizioni (DM).

### ALLESTIMENTI POSTAZIONI

Il regolamento prevede (in base alle necessità del game) la realizzazione di postazioni strategiche che diano supporto al team. Le postazioni realizzabili sono: l' HQ, il PMA, e il DM.

L'**HQ** è il quartier generale del team, dove vengono gestite le operazioni logistiche d'esso. L'HQ si può allestire con diversi materiali scenici e la cartellonistica segnaletica. Il posizionamento del HQ è di libero arbitrio, purché non segnalato in precedenza dalla direzione giochi.

Il **PMA** è il punto medico e va allestito anch'esso con la cartellonistica segnaletica e del materiale scenico. Il PMA deve essere collocato non più lontano di 100 passi o metri dal HQ, salvo comunicazione diversa dalla direzione giochi.

In PMA si recano i giocatori feriti, dove con un fermo inattivo di **10 minuti** si rigenerano dalle ferite riportate. Per essere operativo e far sì che i giocatori si possano rigenerare, il PMA ha bisogno di **un giocatore non ferito** ed operativo che resti al suo interno e **che funga da dottore temporaneamente**.

I giocatori che sostano dentro il PMA, **devono indossare il cappellino bianco** di segnalazione colpito per far sì che non siano confusi con gli operatori attivi non in cura, verso lo scadere del tempo di fermo (10 minuti) devono togliersi le bende che segnalavano le ferite riportate.

E' possibile attivare un **PMA mobile detto PSC** tramite **FLEBO** quando si è in posizioni avanzate e troppo lontane dal proprio PMA. Per attivare il **PSC** tramite **FLEBO** è **obbligatoria** la presenza del medico di squadra che possiede la flebo. Le tempistiche di rigenero sono sempre di 10 minuti.

Il **DM**, deposito munizioni ha le stesse regole d'allestimento del PMA, perciò deve essere allestito con materiale scenico e cartellonistica e deve essere posizionato entro 100 passi o metri dal HQ, salvo comunicazione diversa dalla direzione giochi. Nel DM vanno stoccati tutti i bb della squadra eccedenti il massimo consentito trasportabile. La ricarica dei caricatori può avvenire soltanto al suo

interno.

## COMPORAMENTO DEL COLPITO

Il giocatore colpito da bb deve immediatamente smettere di giocare e si deve sedere a terra (dove è possibile) indossando un cappellino o bandana bianco **BEN VISIBILE** che ne segnala lo stato di colpito. Il colpito può chiamare il medico sia via voce, sia via radio segnalando la propria posizione. Non può assolutamente indicare le posizioni nemiche ai propri compagni attivi. Il giocatore colpito, può essere **spostato di peso** e può essere medicato **da qualsiasi giocatore attivo** tramite l'uso della benda.

Sono previsti quattro tipi di ferite:

- prima ferita, il giocatore viene **fasciato alla gamba**, altezza ginocchio. La fasciatura deve essere **ben visibile** con un'altezza minima **di 20cm**. Il giocatore torna operativo senza alcuna limitazione se non quella di **non poter attivare un PMA**.
- seconda ferita, il giocatore che possiede già la fasciatura alla gamba deve farsi fasciare **la mano** con la quale cambia i caricatori. La fasciatura **non deve permettere l'apertura** della mano. Il giocatore torna operativo ma **ha l'obbligo di rientrare al PMA** o di sottoporsi sotto FLEBO curativa. Il giocatore con la seconda medicazione **non può medicare** un altro compagno, **ne attivare il PMA**.
- terza ferita, il giocatore con la terza ferita ha tutte le limitazioni di quello con due ferite, ma deve subire un'ulteriore fasciatura **alla testa**.
- quarta ferita, il giocatore con la quarta ferita **non può più deambulare da solo**, ma va accompagnato da un altro compagno di squadra al PMA.

## IL MEDICO

Il medico è una figura chiave durante il gioco, poiché è **l'unico** a poter trasportare 5 bende extra **oltre la sua personale** per effettuare le medicazioni. Il medico **deve trasportare sempre** una FLEBO per poter attivare il **PSC** mobile poiché **solo lui può attivare** quest'ultimo. Il medico, può attivare il PMA **anche se lui stesso è ferito**. Il numero dei medici in campo per team è di uno ogni dieci operatori. Il medico deve indossare un **patch identificativa**.

## II MITRAGLIERE PESANTE

Il mitragliere può usufruire di una potenza di fuoco maggiore, grazie alla possibilità di trasportare 2500 bb con se. Il mitragliere pesante non essere confuso con i fucilieri classici, perciò dovrà utilizzare un ASG tipo MINIMI oppure un ASG normale, ma munita di caricatori elettrici riconoscibili.

Il Mitragliere ha lo stesso rapporto del medico, uno ogni dieci operatori.

## ECCEZIONI

Varie accezioni e strappi alle regole come DM mobile ecc., verranno comunicate dalla direzione giochi nel book della giocata.

## SANZIONI

L'inadempienza o lo scorretto uso del regolamento, potrebbe portare dei provvedimenti disciplinari da parte del direttivo. Tutti devono rispettare il regolamento.

Segnalare eventuali azioni o comportamenti di dubbia fattezza al diretto interessato, potrebbe risolvere la questione immediatamente, dopo di che, se il problema si ripresenta, la segnalazione andrà fatta al direttivo.

Ricordate che la prima regola in assoluto è: **“divertirsi e far divertire gli altri”**.

